WINTER KINGDOM

Een spel van Donald X. Vaccarino voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar en ouder

Spelmateriaal

Gemeenschappelijk spelmateriaal:

• 7 dubbelzijdige terreinborden

• 30 terreinkaarten

5x bos, grasland, toendra, bergen, bloemenweide en sneeuwlandschap

achterzijde

• 18 Winter Kingdom-kaarten

achterzijde

• 25 talentkaarten

achterzijde

• 4 verplichte-actiekaarten

achterzijde

• 4 tunnelkaarten

achterzijde

• 41 munten

31 munten van 1

10 munten van 2

• 8 economiekaarten

achterzijde:

• 8 twistkaarten

achterzijde

• 1 scorebord

• 1 startspelerfiche

• 1 spelregelboekje

Individueel spelmateriaal *(telkens in blauw, geel, groen en rood):*

• 7 talentfiches

voorzijde: actieve zijde

achterzijde: gebruikte zijde

• 32 huizen

• 4 forten

• 1 telsteen

Doel van het spel

De spelers breiden hun koninkrijk uit als ze hun huizen en forten volgens de bouwregels op de verschillende soorten landschap van het speelbord plaatsen. De economiekaarten laten de spelers toe om op specifieke plaatsen munten te behalen die ze dan kunnen uitgeven om bijzondere vaardigheden te verkrijgen. Hierdoor heeft men nog meer mogelijkheden om zijn huizen passend te plaatsen.

In elk spel geven drie Winter Kingdom-kaarten de voorwaarden weer die bij de eindtelling de benodigde overwinningspunten opleveren, die men nodig heeft om te winnen.

De speler die aan het einde van het spel de meeste overwinningspunten heeft, is de winnaar van het spel!

Spelvoorbereiding

1 De **terreinborden** worden gerangschikt tot een zeshoekig speelbord door eerst een terreinbord in het midden te plaatsen en vervolgens een terreinbord aan elk van de zes zijden. Elk terreinbord kan vrij in elke richting worden geroteerd en naar beide kanten worden gedraaid.

2 Schud verdekt de **Winter Kingdom-kaarten** en trek dan willekeurig 3 kaarten en leg deze open naast het speelbord.

3 Leg de **munten** naast het speelbord.

4 Schud de **talentkaarten** en deel aan elke speler 5 kaarten uit. Deze kaarten moeten door de spelers verdekt in hun handen worden gehouden.

5 Schud de **terreinkaarten** en leg ze als gedekte terreinstapel naast het speelbord.

6 Elke speler kiest een spelerskleur en neemt:

- ***Alle 32 huizen en 4 forten*** *in zijn kleur en zet die als persoonlijke voorraad voor zich neer.*
- ***7 talentfiches*** *in zijn kleur.*
- ***1 terreinkaart*** *van de terreinstapel , die hij verborgen houdt voor zijn medespelers.*
- ***1 verplichte-actiekaart en 1 tunnelkaart.***
  Op elk van deze kaarten legt hij een talentfiche (met de actieve en dus gekleurde zijde naar boven).
- *De jongste speler wordt de startspeler en neemt het* ***startspelerfiche****.*
- *Een aantal* ***munten*** *met een waarde van:*

	startspeler	*speler 2*	*speler 3*	*speler 4*
spel 2 spelers	*1*	*2*		
spel 3 spelers	*1*	*1*	*2*	
spel 4 spelers	*1*	*1*	*2*	*2*

7 Het scorebord en de telstenen worden pas aan het einde van het spel gebruikt en mogen voorlopig opzij worden gelegd.

Al het spelmateriaal dat niet in dit spel wordt gebruikt, mag terug in de doos worden gelegd.

8 Schud de **economie-** en **twistkaarten** afzonderlijk. Trek daarna willekeurig 1 kaart van elke soort en leg deze kaarten open naast het speelbord.

Opmerking: *In het eerste spel is het aan te raden om geen twistkaart te gebruiken.*

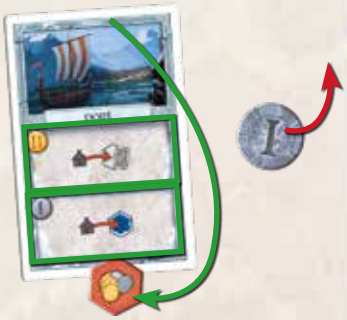
Spelverloop

Winter Kingdom wordt gespeeld over een variabel aantal rondes. In elke ronde voert de startspeler zijn complete speelbeurt uit. Daarna komen alle andere spelers, met de wijzers van de klok mee, aan de beurt.

In zijn speelbeurt moet elke speler de verplichte actie uitvoeren: 3 huizen bouwen op precies het type terrein dat op zijn terreinkaart is afgebeeld.

Bovendien kan de speler vóór en/of na zijn verplichte actie zijn eigen talentkaarten benutten om speciale acties uit te voeren.

Nadat de speler zijn verplichte actie en alle gewenste speciale acties heeft uitgevoerd, kan hij tot slot een nieuwe talentkaart kopen of een eerder gekochte talentkaart opwaarderen door het aantal munten te betalen dat op de kaart is aangegeven.



Aan het einde van zijn speelbeurt legt de speler zijn terreinkaart af en trekt een nieuwe. Dan is het de beurt aan zijn linkerbuurman.

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin minstens 1 speler **al zijn huizen en forten** heeft gebouwd.

Dan volgt de eindwaardering. De speler die nu de meeste overwinningspunten heeft behaald, is de winnaar van het spel.

De 11 terreinkaarten

Er zijn 7 terreintypes die geschikt zijn om op te bouwen:

bloemenweide, grasland, toendra, hoogveen, sneeuwlandschap, bos, ijs

Er zijn 4 terreintypes die niet geschikt zijn om op te bouwen:

berg, tunnel, dorp, kasteel

De eerste 6 terreintypes zijn op de terreinkaarten afgebeeld.

Ijs: *Het ijs is niet afgebeeld op de terreinkaarten. Met talentkaarten kunnen er echter wel huizen op worden gebouwd of verplaatst.*

Berg: *Op dit terreintype kunnen met talentkaarten geen huizen gebouwd of verplaatst worden, met uitzondering van de kaarten 'Mijn' en 'Berggids'.*

Tunnel: *Een tunnel kan met de tunnelkaart worden gebruikt om het spelverloop te beïnvloeden.*

Dorp: *Een dorp kan belangrijk zijn voor sommige Winter Kingdom- en talentkaarten.*

Kasteel: *Aan het einde van het spel is een kasteel 3 overwinningspunten (OP) waard voor de speler met de meeste aangrenzende huizen.*

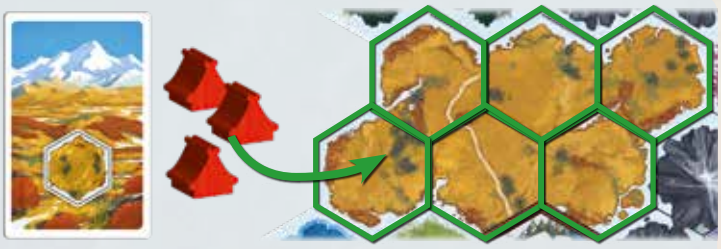
Een speelbeurt in detail

Eerst laat de actieve speler zijn terreinkaart zien. Dan begint hij aan zijn speelbeurt.

1) Huizen bouwen

a) Verplichte actie

De speler moet 3 huizen uit zijn persoonlijke voorraad op onbezette velden van het terreintype plaatsen, dat op zijn terreinkaart is afgebeeld. Hierbij moeten de bouwregels strikt worden nageleefd (zie pagina 6), evenals eventuele beperkingen vanwege de twistkaart.



Deze afbeelding toont een voorbeeld van een verplichte actie.
Opmerking: *De verplichte actie moet worden uitgevoerd en de 3 huizen moeten één voor één worden gebouwd.*

Forten: De speler kan een huis of een fort bouwen. In de zin van 'bouwen' geldt een fort als een huis, maar een fort telt voor 2 huizen op hetzelfde veld, en kan nooit worden verplaatst door een speciale actie. Forten zijn waardevolle gebouwen om meer overwinningspunten of munten te ontvangen als ze op de juiste velden zijn gebouwd.

b) Speciale acties door middel van talentkaarten

De speler kan vóór en/of na zijn verplichte actie de speciale acties benutten van een eigen actieve talentkaart naar keuze. Bij gebruik van een speciale actie, draait de speler het talentfiche op deze kaart naar de 'benutte' zijde.

Talentkaarten met 2 speciale acties:

De eerste speciale actie (bovenste kaarthelft) kan worden benut nadat de speler de talentkaart heeft gekocht.

De tweede speciale actie (onderste kaarthelft) kan pas worden benut nadat de speler de talentkaart heeft opgewaardeerd.

Het talentfiche wordt op de overeenkomstige helft van de kaart gelegd om aan te geven welke speciale actie kan worden gebruikt. Na de opwaardering beslist de speler in elk van zijn speelbeurten welke van de beide speciale acties hij in deze speelbeurt wil benutten (maar niet beide).

Uitzondering: speciale acties met een oranje achtergrond kunnen afzonderlijk of extra naast de eerste speciale actie van de kaart worden uitgevoerd. **De pijl** op de tweede speciale actie herinnert de speler eraan dat hij naast de eerste actie op de kaart ook direct daarna de tweede speciale actie kan uitvoeren.

Elke talentkaart kan slechts één keer per speelbeurt worden benut.

Tunnelkaart:

Elke speler heeft de tunnelkaart al vanaf het begin van het spel in zijn bezit. Deze talentkaart biedt slechts één speciale actie en kan niet worden opgewaardeerd. Deze speciale actie is beschikbaar vanaf de eerste speelbeurt.

De speciale acties hebben uiteenlopende effecten, zoals bijvoorbeeld het bouwen van extra huizen of het verplaatsen van al gebouwde huizen. Een uitgebreide beschrijving van alle speciale acties is te vinden op pagina 8.

2) Munten ontvangen

De economiekaart vermeldt de voorwaarden waaraan voldaan moet zijn om tijdens het spel munten te ontvangen. De spelers moeten elke keer bij de bouw van een huis of een fort controleren of ze aan de juiste voorwaarden voldoen. Als een speler aan de voorwaarden voldoet, neemt hij het bijbehorende aantal munten uit de algemene voorraad.

De economiekaart geldt voor alle spelers en voor het hele spel.

Opmerking: *Een gedetailleerde beschrijving van alle economiekaarten is te vinden op pagina 14.*

3) Een talentkaart kopen of opwaarderen

Nadat de speler zijn verplichte actie en alle speciale acties die hij kan of wil ondernemen heeft uitgevoerd, kan hij één van de 3 volgende acties uitvoeren:

a) Een nieuwe talentkaart uit de hand kopen

De speler betaalt het aantal munten dat bij de bovenste actie op een eigen talentkaart is afgebeeld, aan de algemene voorraad en legt deze handkaart vervolgens open voor zich neer. Vervolgens legt hij een talent-fiche met de actieve (gekleurde) zijde naar boven aan de bovenkant de kaart. Vanaf zijn volgende speelbeurt kan hij nu het bovenste speciale talent benutten. Een gekochte talentkaart blijft tot het einde in het spel.

b) Een eerder gekochte talentkaart opwaarderen

De speler kiest een talentkaart die hij vóór zich heeft gelegd en die hij wil opwaarderen. Hij betaalt het aantal munten dat bij de onderste actie op de kaart is afgebeeld aan de voorraad. Vervolgens schuift hij het talentfiche naar de onderkant van de kaart. Het maakt niet uit of de talentkaart deze speelbeurt al is gebruikt of niet. Vanaf zijn volgende speelbeurt kan de speler nu altijd één of beide speciale talenten van de kaart benutten (afhankelijk van de corresponderende kaart). Het talentfiche blijft aan de onderkant van de kaart liggen om aan te geven dat deze kaart is opgewaardeerd.

c) Extra acties

In plaats van een talentkaart te kopen of op te waarderen, kan de speler 5 munten betalen om drie keer achter elkaar één van zijn beschikbare talentkaarten te benutten. Het maakt niet uit of de talentkaart deze speelbeurt al is gebruikt of niet.

Als de speler geen munten kan of wil betalen, slaat hij deze stap 3) gewoon over.

4) Opruimen

Aan het einde van zijn beurt legt de speler zijn terreinkaart af. Aansluitend trekt hij een nieuwe kaart van de stapel terreinkaarten, en houdt deze verborgen voor zijn medespelers.

Ten slotte draait hij alle talentfiches op zijn talentkaarten terug naar de actieve zijde om aan te geven dat hij ze in zijn volgende speelbeurt opnieuw kan benutten.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Opmerking: *Als de voorraadstapel van de terreinkaarten is opgebruikt, wordt de aflegstapel grondig geschud en als nieuwe terreinstapel klaargelegd.*

Bouwregels

De volgende spelregels zijn van toepassing op elk huis en op elk fort dat tijdens elke verplichte actie of speciale actie wordt gebouwd.

1

Er mag precies één huis of één fort op elke in aanmerking komende terreinveld worden gebouwd.

Opmerking: *Eén terreinveld is precies één afzonderlijke zeshoek op het speelbord.*

2

Huizen of forten kunnen alleen gebouwd of verplaatst worden op velden met de volgende terreintypes: bos, grasland, toendra, hoogveen, bloemenweide, sneeuwlandschap en ijs.

Opmerking: *In het zeldzame geval dat een bepaald terreintype volledig is bezet door huizen en forten, wordt elke kaart van dat terreintype onmiddellijk afgelegd zodra een speler deze trekt, en de speler trekt direct een nieuwe terreinkaart.*

bos ***grasland*** ***toendra*** ***hoogveen***

bloemenweide ***sneeuwlandschap*** ***ijs***

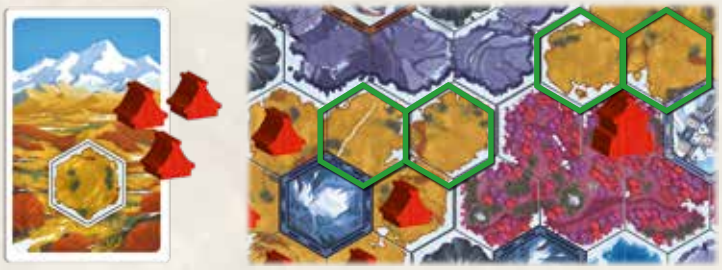
3

Een nieuw huis of een nieuw fort moet, indien mogelijk, altijd direct aangrenzend aan een eigen huis of eigen fort worden gebouwd.

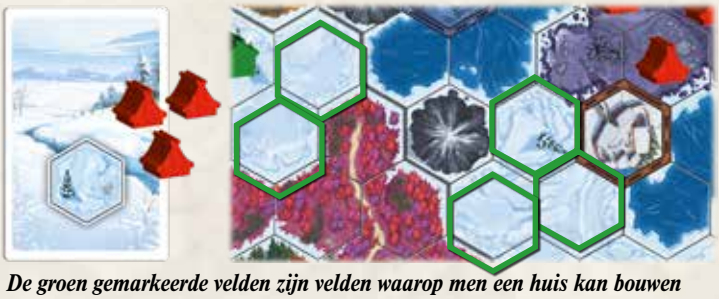
Als dit niet mogelijk is, moet de speler een nieuw vrij en onbezet veld kiezen waarop hij, in overeenstemming met de spelregels, kan bouwen.

- Voor de verplichte actie moet het veld waarop wordt gebouwd exact overeenstemmen met het terreintype dat op zijn actieve terreinkaart wordt afgebeeld.
- In het geval van een speciale actie moet het veld waarop wordt gebouwd, indien aangegeven, overeenstemmen met het terreintype van dezespeciale actie.

Opmerking: *Bij het verplaatsen van een huis met een talentkaart hoeft het doelveld niet naast een eigen huis of fort te liggen.*



Alle groen gemarkeerde velden zijn velden waarop men een nieuw huis correct kan bouwen.



De groen gemarkeerde velden zijn velden waarop men een huis kan bouwen omdat er geen onbezette velden van dit terreintype vrij zijn, aangrenzend aan een eerder gebouwd eigen huis.

Twistkaart

De actuele twistkaart heeft een sterke invloed op de basisregels. De spelers moeten dus extra opletten om de gewijzigde spelregels te volgen.

Door elke twistkaart worden de strategieën en tactieken van de spelers op verschillende manieren beïnvloed, waardoor elk spel een nieuwe spelervaring en uitdaging biedt.

Voor het eerste spel raden we aan om zonder twistkaart te spelen.

Opmerking: *Een gedetailleerde beschrijving van alle twistkaarten is te vinden op pagina 16.*

Einde van het spel en slotwaardering

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin minstens **1 speler al zijn huizen en forten heeft gebouwd.** Alle spelers hebben dan hetzelfde aantal speelbeurten gehad.

De eindtelling

Het scorebord wordt naast het speelbord geplaatst en de scoremarker van elke speler wordt op het startveld gezet. De overwinningspunten van de spelers worden aangeduid met de telstenen.

De overwinningspunten worden als volgt toegekend:

1) De **3 Winter Kingdom-kaarten** worden voor elke speler één voor één gewaardeerd.

Opmerking: *Een gedetailleerde beschrijving van alle Winter Kingdom-kaarten is te vinden op pagina's 12 en 13.*

2) Elk kasteelveld levert **3 overwinningspunten** op voor de speler die de **meeste huizen** heeft gebouwd (een fort = 2 huizen) direct naast het veld met het kasteel.

Bij een gelijkspel voor de meeste huizen aan een kasteelveld, ontvangen alle betrokken spelers elk 3 overwinningspunten. Als er geen huizen of forten naast een kasteelveld werden gebouwd, ontvangt geen enkele spelers de 3 overwinningspunten.

De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar van het spel. In het geval van een gelijkspel, delen de betrokken spelers de overwinning.

© Copyright 2020 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

est. 1989 QUEEN GAMES

Overzicht van de talent- en tunnelkaarten

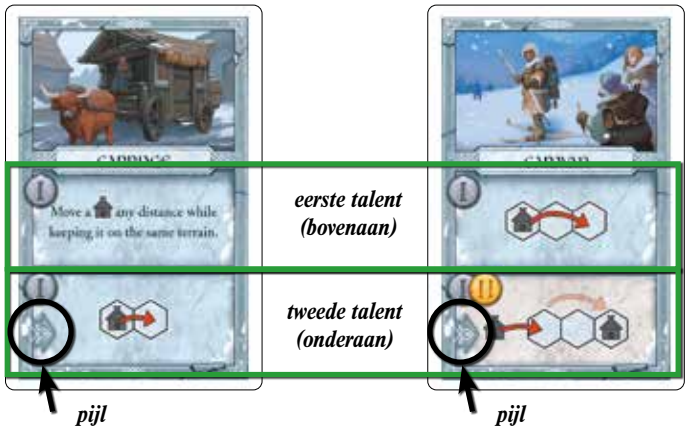
Dankzij de talentkaarten kunnen de spelers extra huizen bouwen of huizen die al werden gebouwd naar andere velden verplaatsen.
Dit resulteert in extra tactische mogelijkheden.

Belangrijk: *Forten kunnen alleen worden gebouwd, maar nooit worden verplaatst.*

Elke talentkaart toont twee speciale acties:
De eerste (bovenaan) en **de tweede (onderaan).**

De pijl op de tweede actie herinnert de speler eraan dat deze actie een uitbreiding is van de eerste actie. De speler voert de eerste actie uit en mag direct daarna de tweede uitvoeren.

Men mag een huis een afstand naar keuze verplaatsen op voorwaarde dat het huis steeds op hetzelfde terreintype blijft.



De achtergrondkleur van het actievak geeft aan wat voor soort actie het is:

II. Met de Crossroads-kaart kan men een extra huis plaatsen op het terreintype rechts van het terreintype dat op de eigen kaart is aangegeven.

I. Men kan dit terreintype ook gebruiken om de drie huizen van de verplichte actie te plaatsen.

Een extra huis bouwen uit de eigen persoonlijke voorraad.

De speler mag tijdens zijn speelbeurt beide talenten van de kaart benutten.

I. Met de Guide-kaart mag men één van de eigen huizen over een berggebied verplaatsen (zie pagina 11).

I. Het stelt de speler ook in staat om een tunnelkaart te gebruiken om één van de eigen huizen, die niet aan een tunnel grenst, te verplaatsen zodat het huis wel aan een tunnel grenst.

Een al gebouwd huis verplaatsen.

De speler mag tijdens zijn speelbeurt beide talenten van de kaart benutten.

Op de volgende bladzijdes kan men een gedetailleerde uitleg vinden van alle mogelijkheden:
(Omdat de talentkaarten geen Nederlanse tekst bevatten, is gekozen om in de spelregels de Engelse namen te behouden).

De speler kan tijdens zijn speelbeurt beide talenten van de kaart onafhankelijk van elkaar benutten.

CROSSROADS

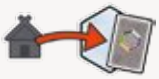
Voorbeeld: De speler gebruikt de beide talenten van de Crossroads-kaart. Hij bouwt de drie huizen van zijn verplichte actie en dan nog een extra huis op een toendraveld (het terreintype rechts van het terreintype dat op de kaart, die hij heeft getrokken, wordt getoond).

GUIDE

Voorbeeld: De speler gebruikt de beide talenten van de berggidskaart. Hij verplaatst een huis over een berg en een ander huis dat niet grenst aan een tunnel naar een veld dat wel grenst aan een tunnel.

Een extra huis uit de persoonlijke voorraad bouwen

port



Een extra huis bouwen op een geschikt veld van hetzelfde terreintype als de gespeelde terreinkaart. Indien mogelijk grenzend aan een eigen huis.

pasture, sawmill, hot springs, garden, monastery, hunting lodge, mine, port

Een extra huis bouwen op een veld van het aangegeven terreintype. Indien mogelijk grenzend aan een eigen huis.

market, farm, barracks, mine

Een extra huis bouwen op een geschikt veld naast het aangegeven terreintype of naast een eigen fort. Indien mogelijk aangrenzend aan een eigen huis of fort.

tavern

Een extra huis bouwen aan het einde van een rij met minstens 3 eigen huizen. De oriëntatie van de rij doet er niet toe *(horizontaal of diagonaal)*. Het gekozen veld moet wel geschikt zijn om erop te bouwen.

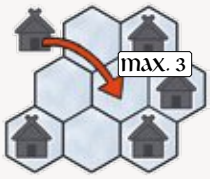
tavern

Een extra huis bouwen aan het einde van een rij met minstens 3 huizen van een medespeler. De oriëntatie van de rij doet er niet toe *(horizontaal of diagonaal)*. Het gekozen veld moet wel geschikt zijn om erop te bouwen en mag, maar moet niet, grenzen aan een eigen huis.

outpost

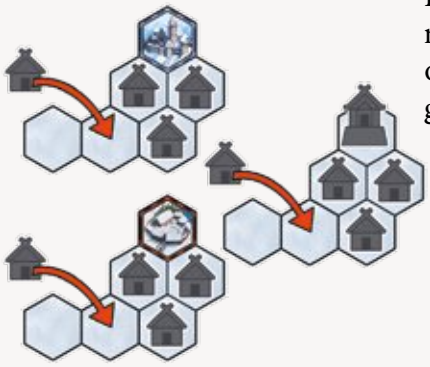
Een extra huis bouwen op een geschikt veld dat aan precies één eigen huis grenst.

outpost

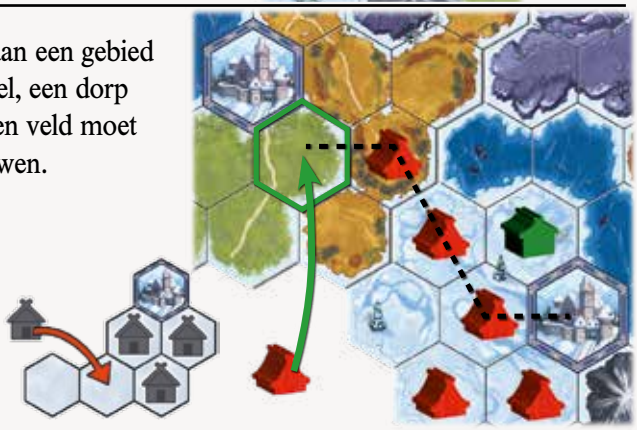


Een extra huis bouwen op een geschikt veld dat aan hoogstens 3 eigen huizen grenst.

market, farm, barracks



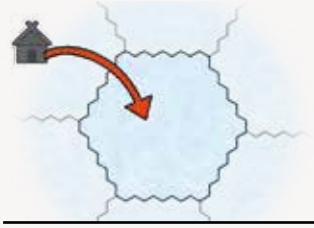
Een extra huis bouwen dat grenst aan een gebied met eigen huizen dat aan een kasteel, een dorp of een eigen fort grenst. Het gekozen veld moet geschikt zijn om op te kunnen bouwen.



tower

Een extra huis bouwen op een veld aan de rand van het speelbord. De speler kan een veld van elk van de 6 terreintypes kiezen die geschikt zijn om op te bouwen. Indien mogelijk grenzend aan een eigen huis.

homestead



Een extra huis bouwen op een veld van het centrale terreinbord. Het gekozen veld moet geschikt zijn om op te bouwen. Indien mogelijk grenzend aan een eigen huis.

crossroads

Voorbeeld:

De terreinkaart van de speler toont een bloemenweide en dus moet hij een huis bouwen op grasland, het terreintype rechts van de bloemenweide op zijn kaart.

Indien mogelijk moet hij dit huis naast een al gebouwd eigen huis bouwen.

caravan

Een extra huis bouwen op het veld waarvan de speler zojuist het huis heeft verplaatst.

Een eerder gebouwd eigen huis verplaatsen

tunnels

Een eigen huis, dat grenzend aan een tunnel is gebouwd, verplaatsen naar een ander veld dat grenst aan een andere tunnel en dat geschikt is om op te bouwen. Het nieuwe veld mag, maar moet niet, aan een eigen huis grenzen.

mule, toboggan

Een eigen gebouwd huis één veld in een willekeurige richting (horizontaal of diagonaal) naar een leeg veld verplaatsen dat geschikt is om op te bouwen. Het nieuwe veld mag, maar moet niet, aan een eigen huis grenzen.

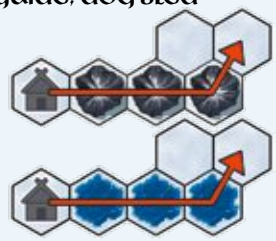
horse, toboggan, caravan

Een eigen gebouwd huis 2 velden in een willekeurige richting (horizontaal of diagonaal) in een rechte lijn naar een leeg veld verplaatsen dat geschikt is om op te bouwen. Hierbij mag over een veld van elk terreintype worden gesprongen, inclusief ijs, bergen, tunnels, dorpen en kastelen en zelfs over een eigen huis of een huis van een tegenstander. Het nieuwe veld mag, maar moet niet, aan een eigen huis grenzen.

horse

Een eigen gebouwd huis 2 velden in een willekeurige richting (horizontaal of diagonaal) naar een leeg veld verplaatsen dat geschikt is om op te bouwen. Men mag maar moet niet in een rechte lijn gaan. Hierbij mag over een veld van elk terreintype worden gesprongen, inclusief ijs, bergen, tunnels, dorpen en kastelen en zelfs over een eigen huis of een huis van een tegenstander. Het nieuwe veld mag, maar moet niet, aan een eigen huis grenzen.

Guide, dog sled



Een eigen huis, dat naast of op een ijs- of bergveld is gebouwd, zo ver als men wil over een aangrenzend ijs- of berggebied verplaatsen naar een veld dat geschikt is om op te bouwen. Het nieuwe veld mag, maar moet niet, aan een eigen huis grenzen.

Belangrijk: *Het huis kan alleen over lege velden worden verplaatst.*

Dog sled

Een eigen huis, dat al naast of op een ijsveld is gebouwd, zo ver als men wil over een ijsgebied verplaatsen en opnieuw op een ijsveld neerzetten dat geschikt is om op te bouwen. Het nieuwe veld mag, maar moet niet, aan een eigen huis grenzen.

Belangrijk: *Het huis kan alleen over lege velden worden verplaatst.*

Wagon

Een eigen gebouwd huis verplaatsen naar een veld dat geschikt is om op te bouwen en dat grenst aan dezelfde groep eigen huizen.

Wagon

Een eigen gebouwd huis verplaatsen naar een veld dat geschikt is om op te bouwen en dat grenst aan dezelfde groep eigen huizen en/of huizen van een tegenstander.

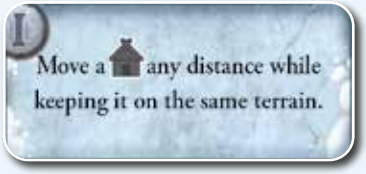
Sleigh

Een eigen gebouwd huis in een rechte lijn horizontaal of diagonaal verplaatsen tot het door een hindernis wordt geblokkeerd *(hindernissen zijn ijs-, berg-, tunnel-, dorp- en kasteelvelden, evenals elk veld waarop een huis werd gebouwd)*. Het huis moet direct vóór de hindernis worden gebouwd op een leeg veld dat geschikt is om op te bouwen.

Sleigh

Een eigen gebouwd huis in een rechte lijn horizontaal of diagonaal zover verplaatsen als men wil, maar maximaal tot het door een hindernis wordt geblokkeerd *(hindernissen zijn ijs-, berg-, tunnel-, dorp- en kasteelvelden, evenals elk veld waarop een huis werd gebouwd)*. Het huis mag worden gebouwd op elk leeg veld in de lijn dat geschikt is om op te bouwen, tot aan het veld direct vóór de hindernis.

Carriage



Belangrijk: *Het huis mag alleen maar over lege velden van dit terreintype worden verplaatst.*

Sawmill, hot springs, hunting lodge, garden, monastery, pasture, tower, carriage, mule

Nadat een huis is gebouwd op een veld van het opgegeven terreintype, kan dit huis in elke richting *(horizontaal of diagonaal)* één veld worden verplaatst naar een leeg geschikt bouwveld. Het nieuwe veld mag, maar moet niet, aan een eigen huis grenzen.

Homestead

Nadat een huis op het centrale terreinbord werd gebouwd, kan dit huis binnen het centrale terreinbord over niet-bezette velden worden verplaatst naar een voor bebouwing geschikt leeg veld. Het nieuwe veld mag, maar moet niet, aan een eigen huis grenzen.

Belangrijk: *Het huis kan alleen worden verplaatst langs onbezette velden van het centrale terreinbord en moet op het centrale terreinbord blijven.*

Overzicht van de Winter Kingdom-kaarten

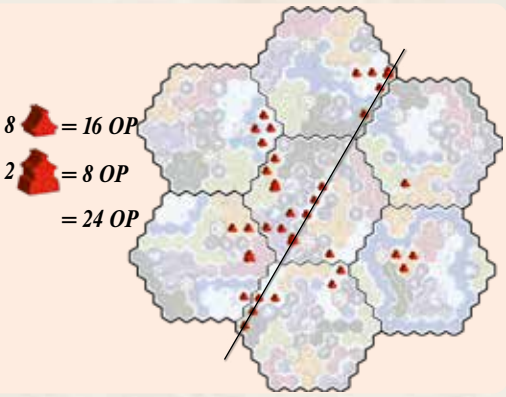
De Winter Kingdom-kaarten leveren overwinningspunten op aan het einde van het spel, op basis van het aantal keren dat een speler aan de vereisten van de kaart heeft voldaan.

In alle gevallen moet de speler huizen hebben gebouwd op bepaalde velden of in bepaalde formaties.

De forten die een speler heeft gebouwd, **tellen als twee huizen** op hetzelfde veld, en elk huis scoort overwinningspunten.

Bureaucraten

Ridders



Bergbeklimmers

Eenlingen

Volgelingen

Volksmassa

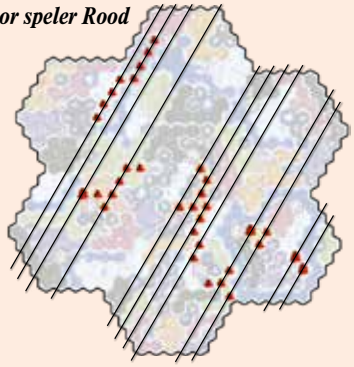
= 12 OP

Reizigers

Zwervers

Voorbeeld voor speler Rood

= 24 OP



Let op: *De spelers kiezen aan het begin van het spel samen welke richting voor alle spelers aan het einde van het spel geldt (hetzij horizontaal of één van de diagonalen).*

mijnwerkers

Voorbeeld: Berggebied van 14 velden

8 rood = 3 OP, *4*, *3*, *2*

Voorbeeld: Berggebied van 1 veld

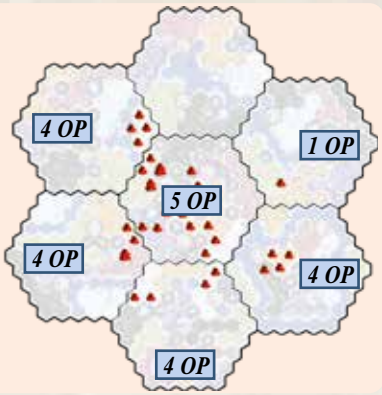
1 = 3 OP

verkenners

natuurliefhebbers

prominenten

landbouwers



grotonderzoekers

pioniers

= 2 OP

= 11 OP

= 10 OP

= 5 OP

Aandacht: *De spelers kiezen samen aan het begin van het spel welk terreinbord voor iedereen het onderste terreinbord is.*

koningschap

IJsvissers

handelaars

Overzicht van de economiekaarten

De economiekaarten vermelden elk een andere bouwvoorwaarde die de speler tijdens zijn speelbeurt moet vervullen als hij munten wil ontvangen. Hij kan dit in zijn speelbeurt voor sommige economiekaarten meermaals doen en ontvangt dan elke keer munten. Hij ontvangt de munten onmiddellijk en kan ze nog in dezelfde speelbeurt of in een volgende gebruiken om een talentkaart te kopen of op te waarderen. Forten tellen als twee huizen op hetzelfde veld, en elk huis telt afzonderlijk. Munten kunnen alleen worden verkregen met een verplichte actie of dankzij een talentkaart om een extra huis te mogen bouwen (**witte achtergrond**).

Landbouw

1 munt voor elk eigen huis dat aangrenzend is gebouwd aan een dorp.

Voorbeeld: De speler bouwt zijn 3 huizen op toendra, waarvan er één grenst aan een dorp, waarvoor hij 1 munt ontvangt. Dan gebruikt hij één van zijn talenten om een huis te bouwen op een bergveld dat grenst aan een dorp, waarvoor hij nog een munt ontvangt.

Wapens

1 munt voor elk eigen huis dat grenst aan minstens één eigen fort.

Voorbeeld: De speler bouwt 2 huizen aangrenzend aan een eigen fort en ontvangt 1 munt voor elk huis.

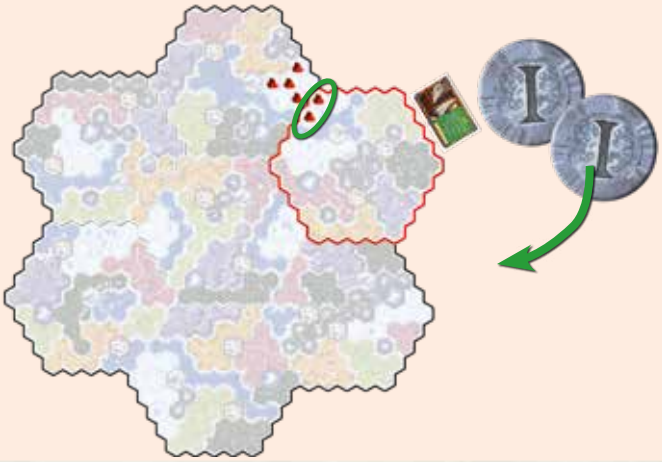
Bont

1 munt voor elk eigen huis gebouwd op het bovenste terreinbord.

Voorbeeld: De speler bouwt 2 huizen op het bovenste terreinbord en ontvangt voor elk huis 1 munt.

Aan het begin van het spel kiest men één terreinbord (niet het middelste) dat bij de eindwaardering als het bovenste terreinbord wordt beschouwd.

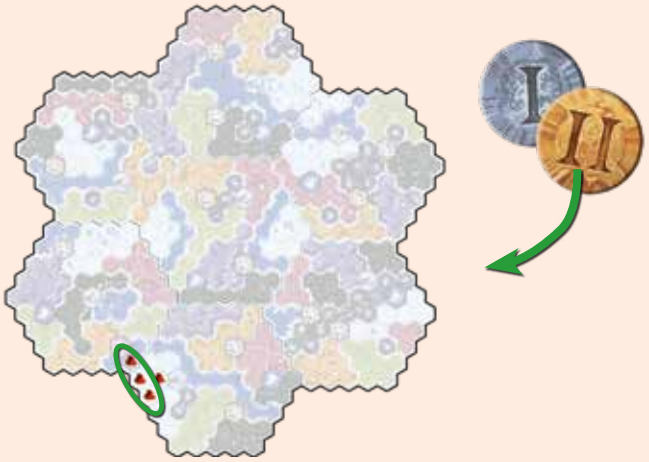
Opmerking: *Om gemakkelijker te kunnen onthouden welk terreinbord werd gekozen als het 'bovenste terreinbord', moet deze economiekaart direct naast het bovenste terreinbord worden gelegd.*



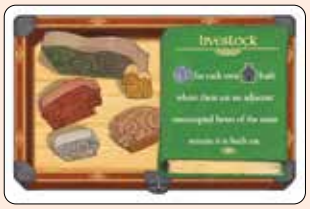
Export

1 munt voor elk eigen huis gebouwd aan de buitenrand van het speelbord.

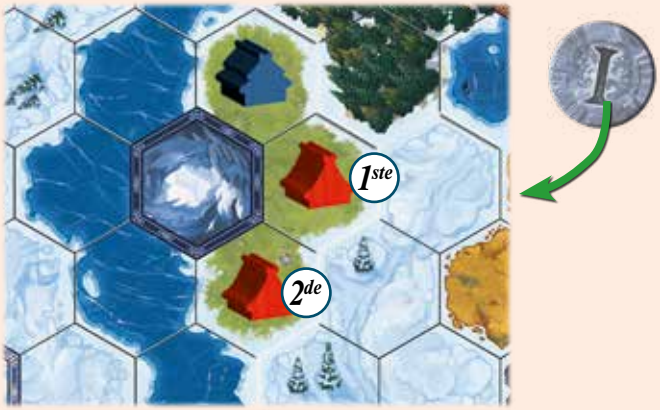
Voorbeeld: De speler slaagt erin om 3 huizen aan de buitenrand van het speelveld te bouwen en ontvangt 1 munt voor elk huis.



Vee



Voorbeeld: De speler bouwt het eerste huis grenzend aan een leeg grasland en ontvangt dus geen munt. Maar het tweede huis grenst nu wel alleen aan velden van hetzelfde terreintype (grasland) die allen bebouwd zijn en daarom ontvangt hij 1 munt voor dit huis.



1 munt voor elk eigen huis gebouwd op een veld waarvan er nu geen onbezet aangrenzend veld meer over is van hetzelfde terreintype.

Jacht

Voorbeeld: De speler bouwt het eerste huis om zijn toendragebied te voltooien. Hiervoor ontvangt hij geen munt. Als tweede' huis' bouwt hij een fort in een nieuw toendragebied, waarvoor hij 2 munten ontvangt. Het derde huis bouwt hij naast het fort en hij ontvangt er geen munt voor.

1 munt voor elk eigen huis dat op een veld is gebouwd dat niet aangrenzend is aan een eigen huis *(of fort).*

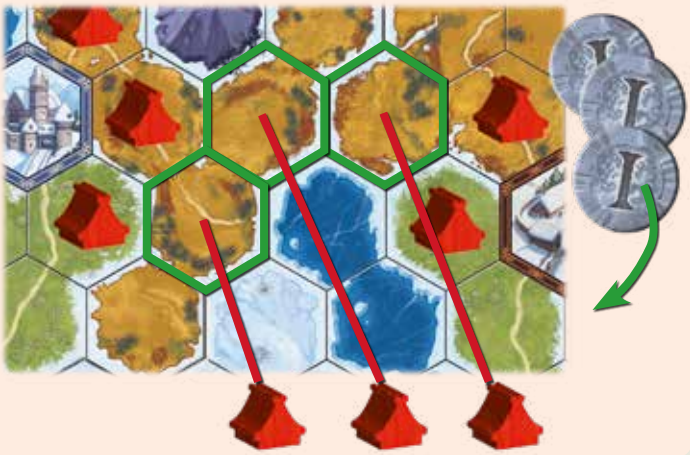
Marmer

Voorbeeld: De speler bouwt de 3 huizen van zijn verplichte actie in een rechte doorlopende lijn en ontvangt er 2 munten voor.

2 munten als men de drie huizen van de verplichte actie in één doorlopende rechte lijn heeft gebouwd.

Berging

Voorbeeld: De speler besluit om 3 van zijn huizen van het speelbord en uit het spel te verwijderen om 3 munten te ontvangen. Hij kan deze munten onmiddellijk gebruiken om een talentkaart te kopen of om een talentkaart op te waarderen.



Bij elke speelbeurt, voordat men een talentkaart koopt of opwaardeert:

1 munt voor elk eigen huis dat men van het speelbord verwijdert en tot het einde van het spel terug in de speldoos legt.

Overzicht van de twistkaarten

De twistkaarten veranderen de basisregels van het spel en bieden spelers speciale uitdagingen. De spelregel van de kaart moet tijdens het complete spel worden gevolgd en mag in geen geval worden omzeid door talentkaarten of andere middelen. We raden aan om in elk spel slechts één twistkaart te gebruiken.

est. 1989 QUEEN GAMES

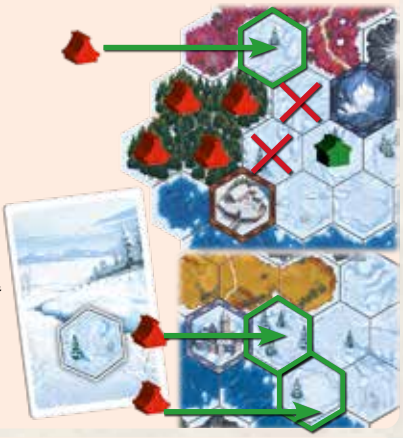
Wolven

Voorbeeld: Herman heeft in zijn speelbeurt meer dan 4 huizen gebouwd en moet daarom één van zijn gebouwde huizen uit het spel verwijderen. Hij kiest het huis in het sneeuwlandschap.

Uitbreiding

Voorbeeld: Herman bouwt de 3 huizen van zijn verplichte actie op bosvelden, en het derde huis is het enige dat grenst aan een dorp. Daarom kan hij onmiddellijk een extra huis (4) bouwen naast een eigen huis naar keuze.

Doodlopende straat



Voorbeeld: Herman bouwt het eerste huis van zijn verplichte actie naast zijn eigen huis. Door deze twistkaart zijn er geen andere sneeuwlandschapsvelden aangrenzend vrij. Daarom kan hij nu bouwen op een ander sneeuwlandschap.

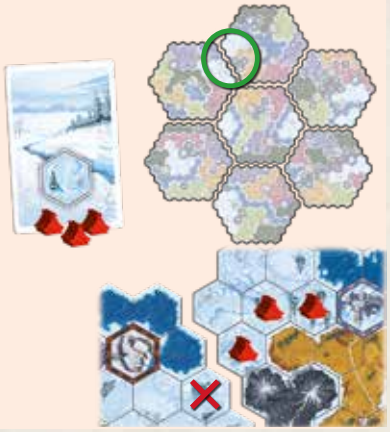
Lange tunnel

Voorbeeld: Herman verplaatst zijn huis, dat grenst aan een tunnel, naar een andere tunnel en verplaatst het dan 1 veld zodat het grenst aan een kasteel.
Opmerking: *Het veld waarop het huis wordt geplaatst, moet geschikt zijn om te bouwen.*

Mobiliteit

Voorbeeld: Alle groen gemarkeerde velden zijn mogelijke bouwplaatsen als de speler zijn verplichte actie uitvoert op sneeuwlandschapsvelden.

Archipel



Voorbeeld: Omdat de terreinborden niet als verbonden worden beschouwd, grenst het sneeuwlandschapsveld gemarkeerd met een X niet aan het rode huis op het andere terreinbord.

Innovatie

Voorbeeld: Herman koopt de talentkaart 'Mijn' door 3 munten te betalen. Dan gebruikt hij dit talent onmiddellijk en bouwt een huis aangrenzend aan een bergveld.

Wegen

Voorbeeld: Herman koopt eerst gratis het talent van de hondenslee en kan vervolgens het talent van de karavaan opwaarderen voor slechts 2 in plaats van 3 munten.

© Copyright 2020 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.